GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

NUMERO 85
GIUGNO 2013

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

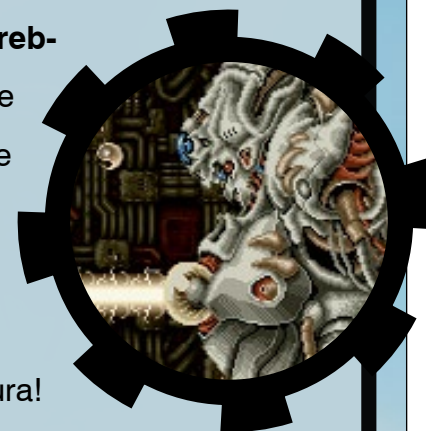
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

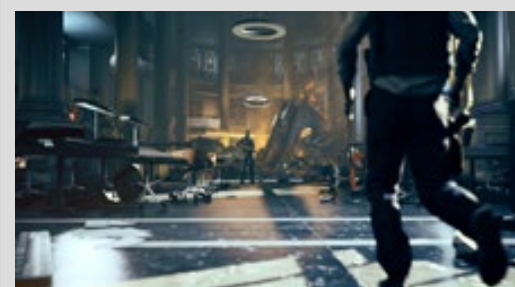
Si è conclusa l'edizione 2013 dell'E3 e difficilmente si potrebbe parlare d'altro: **SONY** e **Microsoft** sono finalmente entrate nel vivo della **Next-Gen**, dopo aver cambiato il mondo delle console quasi otto anni fa. Ci avviciniamo finalmente al fotorealismo, certo, ma quello che davvero conta è che le nuove risorse potranno essere impiegate per sviluppare concept più complessi e profondi. E mentre aspettate il rilascio previsto per l'inverno... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

IL FLOP DI XBOX: SOLO MARKETING?

Dichiarazioni e smentite di Microsoft: e tutti adesso parlano della One

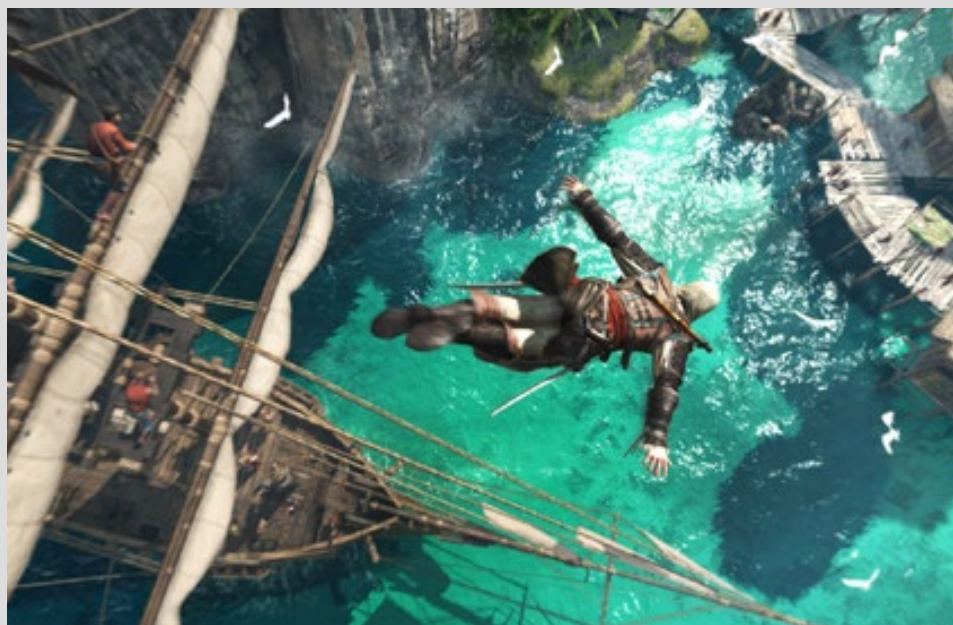
Questo E3 2013 sarà ricordato negli annali anche per le restrittive politiche di **Microsoft** relative alle connessioni **online** sempre attive (**DRM**) e al blocco di videogiochi usati su **XBox One**. Dopo giorni di spaesamento tra i fan, la casa di **Redmond** ha rilasciato un comunicato stampa ufficiale, che annuncia l'abbandono definitivo di queste due decisioni. Cambio di rotta o precisa scelta di **marketing**? In queste ore il logo della console appare in tutti i siti internet e sulle pagine dei più importanti quotidiani: insomma sembra proprio che il motto adottato sia il classico "*Che se ne parli bene o male, l'importante è che se ne parli*". Una scelta shock che sembra però aver sortito risultati precisi, almeno a giudicare dall'elevato numero dei preorder...

BETHESDA IN NEXT GEN

The Elder Scrolls Online su One e PS4!

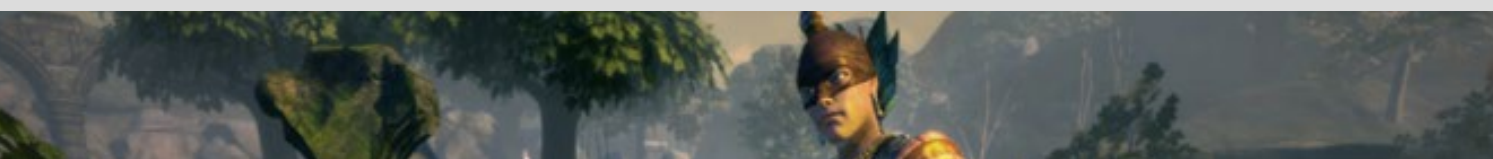
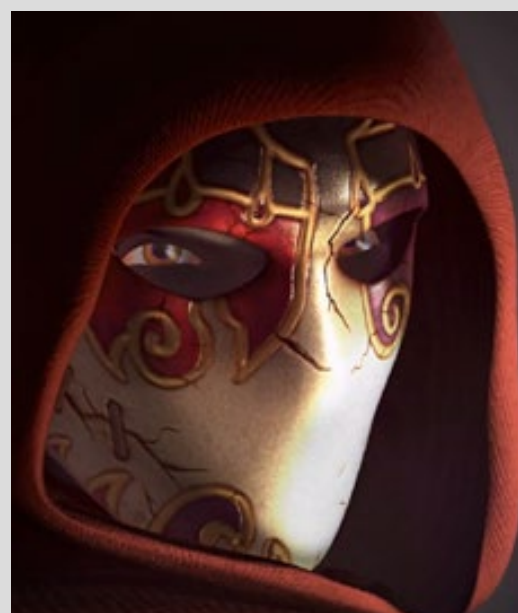
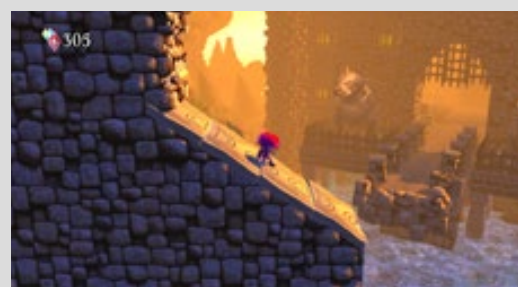
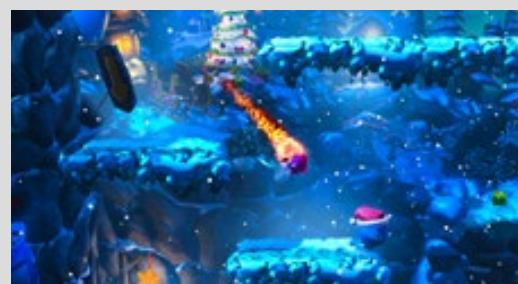
Bethesda ha annunciato che il suo prossimo The Elder Scrolls Online sarà sviluppato anche per **PlayStation 4** e **Xbox One**! Il titolo, già previsto per **PC** e **MAC**, arriverà nella primavera 2014. In aggiunta, la **software house** ha rilasciato anche nuove immagini, che svelano ulteriori dettagli su personaggi e ambientazioni!

GLI ASSASSINI IN POSA!

Un concorso da Ubisoft per tutti i fan...

Concorso in arrivo per i fan di Assassin's Creed IV: Black Flag! Ubisoft ha deciso di immortalare 137 fortunati in un vero dipinto a olio che rappresenterà una battaglia navale. Per apparire nel quadro, realizzato dalla scuola di Belle Arti di Parigi, bisognerà inviare una propria foto in posa... e sperare di essere votati dagli altri fan!

GIANA SISTERS SU PLAYSTATION STORE

Arriva il remake dello storico platform del Commodore 64...

ELo sviluppatore **indipendente Black Forest Games** ha annunciato la disponibilità di **Giana Sisters: Twisted Dreams** su **PlayStation Network**, dopo una gloriosa permanenza sugli scaffali digitali di **Steam** e **Xbox Live**. Per chi non lo sapesse, il titolo è un remake del platform omonimo degli anni '80, che ci porta ad affrontare gli intricati e pericolosi stage immaginati nei sogni delle sorelle **Giana**. Se non volete lasciarvelo scappare, fiondatevi pure sul **PS Store** e scaricatelo al prezzo budget di 14,99 euro!

FABLE IN HD SVELATO DA UN TRAILER...

Lionhead ha diffuso un video dedicato al popolare gioco per XBox

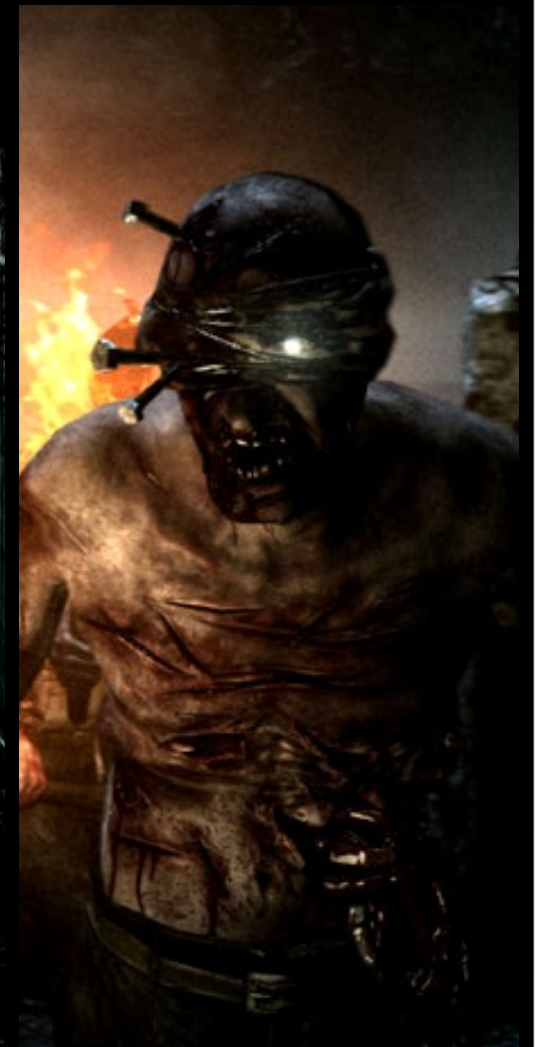
Dopo la recente apertura del forum dedicato a Fable, Lionhead ha diffuso un nuovo video dedicato ad un probabile **remake** in **HD** del primo capitolo, uscito originariamente su **XBox** e **PC**. Per il momento i dettagli sul progetto sono pochi, ma è comunque possibile notare il logo della **360** alla fine del filmato: dobbiamo aspettarci il ritorno di un classico?

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: BETHESDA / GENERE: AZIONE / USCITA: TBA 2014

THE EVIL WITHIN

ANTEPRIMA completa

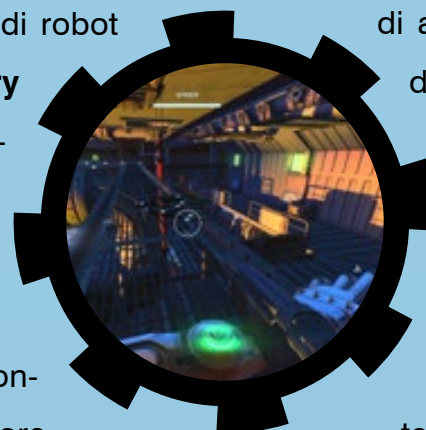
A cura di: Simone Giorgi

Chiunque sia legato al genere dei Survival Horror non faticherebbe ad associare il nome di **Shinji Mikami** alla saga dei primi **Resident Evil**. Il geniale sviluppatore è tornato a far parlare di sé da quando **Bethesda** ha annunciato lo sviluppo di **The Evil Within**, titolo che il popolare autore sta curando per riportare in auge un genere pericolosamente alle deriva. Troveremo quindi atmosfera, fasi di ricerca e sporadiche (ma non invasive) sezioni **action**. Preparatevi dunque ad attraversare location malate, con l'immancabile presenza di sangue a palate e sezioni di combattimento vincolate alle scarse risorse offensive disponibili. **The Evil Within** si presenta come un **TPS** con camera posta alle spalle del protagonista, tale **Sebastian**, un detective che nelle fasi svelate dal video indaga all'interno di un manicomio degradato e dannatamente fatiscente. Ecco dunque che nemici simil-zombie oppure avversari simili ai necromorfi di **Dead Space** tormenteranno sicuramente le nostre nottate... **The Evil Within** arriverà su **XBox 360**, **PlayStation 3**, **PC** e console di prossima generazione nel corso del 2014.

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Tutti pensavano fosse uno scherzo, elaborato certo, ma sicuramente uno scherzo... Nessuno credeva potesse essere vero: d'altronde tutti gli annunci del primo aprile sono palesemente delle bufala. E invece **Far Cry 3: Blood Dragon** è davvero il classico titolo che non ti aspetteresti mai, tantomeno da **Ubisoft**. In realtà si tratta di un **DLC**, ma la definizione gli va piuttosto stretta tanto che per **PC** è stata realizzata persino la versione pachettizzata, contenente il **soundtrack** ed un poster del gioco ad un prezzo davvero risibile. Il titolo non si inventa chissà cosa, ma ricrea alla perfezione tutto quello che ha reso gli anni '80 un decennio davvero unico. Il protagonista delle vicende, **Rex Power Colt**,

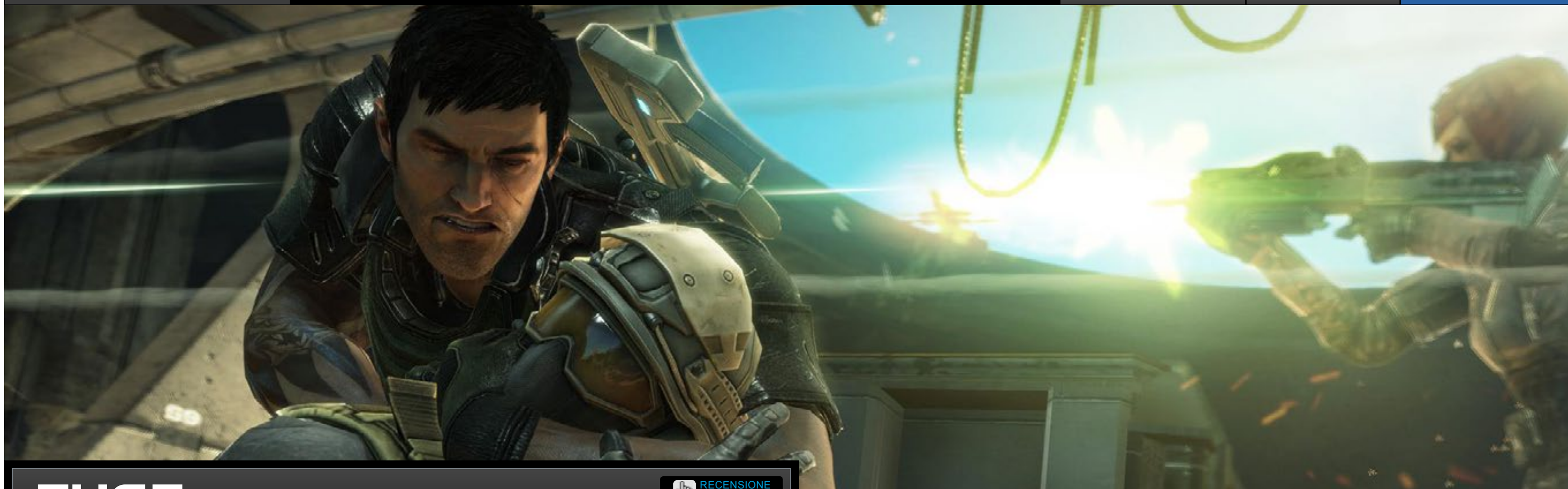
altro non è che la miglior peggio incarnazione di tutto ciò che imponeva lo stereotipo dell'epoca: un eroe metà umano e metà mech che non si giustifica mai e che allo stesso tempo si fa amare per essere incredibilmente fuori asse rispetto al contesto. L'isola di **Blood Dragon** altro non è che un'enorme discoteca industriale invasa da fan dei **Daft Punk** dei tempi buoni, dove qualcuno ha pensato bene di metterci un po' di **cyberpunk** spicciolo giusto per ricordare che in fondo, siamo in un'isola di robot e poco più. Il titolo è appunto **Far Cry 3**, con la skin della fauna animale aggiornata e valorizzato dalla presenzadi enormi **Dragon** che popolano l'isola. La campagna principale al netto delle missioni secondarie è affrontabile e concludibile nel giro di cinque ore scarse, grazie soprattutto ad un level design che permette di attraversare le mappe alla velocità della luce. Il doppiaggio in italiano è di buon livello, ma preferiamo quello inglese più macho ed esagerato. Il sonoro è stellare: siamo di fronte a eccellenti brani remixati dell'epoca, con sinfonie grezze ma incalzanti. **Blood Dragon** è un esercizio di stile mostruoso, uno di quei titoli che meriterebbe davvero di essere giocato da chiunque!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER:	UBISOFT
SVILUPPO:	UBISOFT MONTREAL
GENERE:	AZIONE
GIOCATORI:	1 - ?

SITO UFFICIALE

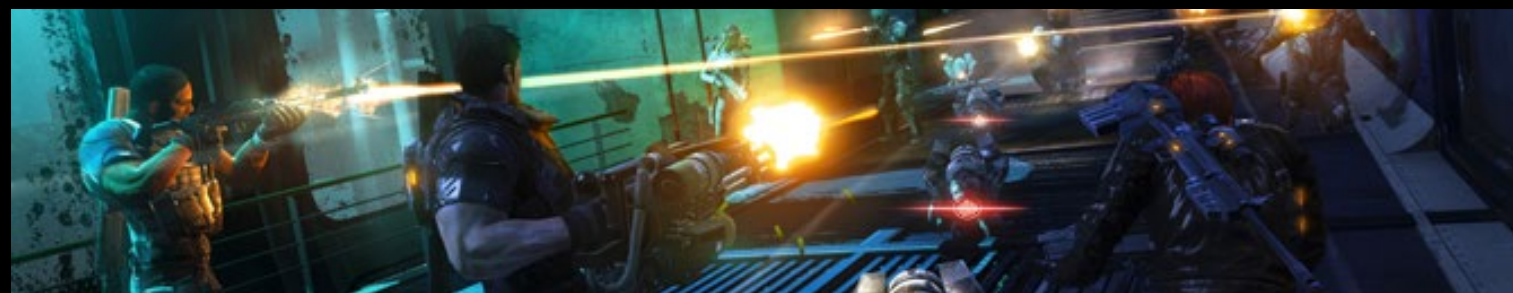
Grafica	81
Sonoro	92
Giocabilità	80
Longevità	73

COMMENTA

GLOBALE **82**

FUSE

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Certi giochi proprio non li capisco... forse dovrei essere vaccinato essendo un redattore di una rivista specializzata, tuttavia alcuni casi rimangono davvero curiosi e paradossali. Credo che questo **Fuse** andrebbe testato solo dopo aver chiesto delucidazioni agli sviluppatori del titolo, perchè è piuttosto evidente che qualcosa nel corso dello sviluppo è andato decisamente storto. Ricapitoliamo: **E3** di due anni fa, durante la conferenza il Riccitiello nazionale gonfia il petto e ci mostra il suo colpo da novanta, Insomniac che presenta una nuova **IP** chiamata **Fuse**. Il gioco sembrava proporre lo stile classico degli **sparatutto** unito ad un cast che trasudava personalità, in mezzo ad un sacco di armi

ed elementi mai visti in un **TPS**. Ma veniamo al prodotto definitivo: la trama non è nulla di che e sopratutto possiede dei vuoti concettuali non indifferenti. **Fuse** è una sostanza aliena, che praticamente caratterizza il gioco e giustifica l'introduzione di armi non convenzionali: ma di alieni e intrecci particolari non c'è traccia. L'Intelligenza Artificiale è poi davvero deficitaria: potrete fare fuori dozzine di nemici uno vicino all'altro senza particolare sforzo, perché gli avversari si rivelano incapaci di vedervi in più occasioni. Divertente è l'uso di alcune armi: potremo utilizzare una pistola che crea scudi riflettenti, una più classica balestra da cecchino e altri armi più atipiche, come una generatrice di buchi neri ed una cristallizzatrice aliena per intrappolare i nemici; purtroppo queste funzioni restano troppo marginali. Altra grana sono le abilità che ogni singolo componente della squadra è in grado di sviluppare: le possibilità curative e l'invisibilità vi garantiranno un potenziale distruttivo senza limiti. In definitiva **Fuse** è una delusione: buone idee mantante incomprensioni, per un gioco forzato nel suo concept e con buchi narrativi eccessivamente grossolani. Occasione Sprecata, davvero.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: EA
SVILUPPO: INSOMNIAC
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	65
Sonoro	65
Giocabilità	51
Longevità	32

COMMENTA

GLOBALE **53**

THE LAST OF US

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Sappiamo bene quanto possano pesare le esclusive per spostare gli equilibri del mercato videoludico, per questo motivo solo poche produzioni al mondo possono vantare l'appellativo di **killer application**. **Naughty Dog**, casa sviluppatrice del brand **Uncharted**, ha sicuramente rappresentato uno dei maggiori punti di riferimento per **SONY**, che tenta di far vivere una seconda giovinezza alla sua **PlayStation 3**. Il nome di tale "rischio"? **The Last of Us**, **action survival game** in terza persona dalle forti connotazioni cinematografiche. Il titolo propone una trama apparentemente poco profonda, che prende le mosse dal classico arrivo degli zombie (anche se qui non parliamo di cadaveri ambu-

lanti, bensì di mutanti), ma il suo merito è quello di approfondire con maestria le sfaccettature dei personaggi me reggersi su una sceneggiatura di grande impatto. Così come accaduto con **The Walking Dead**, **TLOU** sfrutta in maniera prepotente la caratterizzazione dei suoi protagonisti. Faremo la conoscenza di **Joel** e della piccola **Ellie**, protagonisti di un viaggio verso la sopravvivenza in un mondo che ormai da vent'anni appare contaminato da una misteriosa spora velenosa. Il territorio risulterà suddiviso da gruppi ostili sopravvissuti al contagio e in continua ricerca di risorse naturali, e dai mostri scaturiti dalla propagazione dell'epidemia. Nel mezzo di questa situazione spiccheranno le forti ma diverse personalità dei due protagonisti, che nel corso dell'avventura prenderanno sempre più forma. **The Last of Us** spingerà i due superstiti nelle condizioni più disparate, giocoforza la loro collaborazione si renderà indispensabile e conseguentemente porterà a degli sviluppi umani coerenti e in grado di coinvolgere l'utente in maniera assoluta. Ma se da un punto di vista strettamente tecnico le affinità col capolavoro che vedeva protagonista **Nathan Drake** sono evidenti, dal punto di vista del gameplay vero e proprio sono differenti. In **The Last of Us** lo scopo sarà sopravvivere in condizioni estreme e sviluppare strategie sempre diverse e in grado di salvarci la pelle. Non immaginatevi un'avventura in terza persona affrontabile sparando a tutto spiano o uccidendo i nemici spensieratamente, in questo mondo le

nostre capacità offensive saranno fortemente limitate (le munizioni, così come le risorse aggressive risulteranno davvero poche) e saremo costretti a collaborare con la nostra compagna di viaggio ed escogitare manovre offensive per salvare la pellaccia. Dal punto di vista emozionale, risulta ottimo il feedback trasmesso nelle sessioni dedicate alle sparatorie, ma altrettanto buono il feeling lasciato dagli scontri corpo a corpo che sarete chiamati ad affrontare. L'aspetto legato all'IA è un altro tassello sul quale possiamo esprimerci in maniera positiva anche se in alcuni casi i nemici hanno evidenziato uno strano comportamento. Per quanto riguarda il multiplayer, anche se non si tratta di una caratteristica fondamentale si rivela soddisfacente. A livello tecnico, troviamo texture di alto livello e modelli poligonali dei protagonisti davvero superlativi, espressivi e impressionanti. Anche sul fronte sonoro siamo su altissimi livelli, con effetti audio accurati e doppiaggio in italiano sorprendente. Ottimo anche il **gameplay**, il quale sa donare al giocatore l'inevitabile sensazione di precarietà e difficoltà. **The Last of Us** può essere considerato come uno dei migliori prodotti in assoluto di questa generazione. Ancora un inchino per **Naughty Dog**!

VERSIONE: PS3

PUBLISHER: SONY

SVILUPPO: NAUGHTY DOG

GENERE: SURVIVAL HORROR

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*94*
Sonoro	*93*
Giocabilità	*90*
Longevità	*90*

COMMENTA

GLOBALE 94

TRACKMANIA 2: STADIUM

RECENSIONE completa

Valerio Fusco

E' tempo di tempi! Sincronizzate gli orologi e preparatevi a insultare tutto il globo. Direttamente dai PC di Nadeo eccoci di nuovo sulle piste pazze del pianeta **TrackMania**, stavolta identificato come **Stadium**. Per chi non ha le palpitazioni nel leggere il titolo di questo bel giochillo, facciamo chiarezza con poche parole: si tratta di un **racing game** dallo stampo perattamente **arcade**, in cui è possibile gareggiare con piloti da tutta la **Terra** (e, a giudicare dai record, probabilmente anche da altri pianeti) su piste impossibili, dove la gravità ha nuove leggi e dov'è possibile sfrecciare a velocità inaudite anche su tracciati creati da altri simpatici utenti. Non fatevi ingannare dal design delle autovetture da **F1**:

in **TrackMania 2 Stadium** non c'è spazio per la fisica maniacale, per i danni al motore e per i cambi di marcia alla **Fast & Furious**. In barba al realismo, è possibile rallentare anche in volo abbattendo così ogni barriera architettonica riguardo il design dei livelli e rendendo il **gameplay** più dinamico e divertente. Parlando delle funzioni aggiuntive, impazzisco per gli editor e in questo titolo ho trovato davvero un nuovo stimolo nel creare "cose": la griglia è semplice e intuitiva e i pezzi da usare variano da ogni tipo di curva agli immancabili giri della morte (enfatizzati ora da una visuale in prima persona). Ma l'elemento che fa odiare o amare quest'ennesimo capitolo della serie è la competizione a livello di **time-trial**. Tutto è basato sul ripetere fino alla nausea un tracciato o anche un solo checkpoint per migliorare anche di qualche millesimo di secondo il record precedente. A parte la grafica migliorata e scalabile, in **TrackMania 2 Stadium** non abbiamo rilevato altre novità rispetto a **Nations**. Insomma, il gioco è ancora saldamente ancorato ai suoi predecessori, forse per paura di sbagliare e deludere i fan, o forse perchè ritengono che il gioco sia perfetto così. Di certo rimane un ottimo gioco: veloce, intuitivo, leggero e divertente.

VERSIONE: PC

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: NADEO

GENERE: GUIDA

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

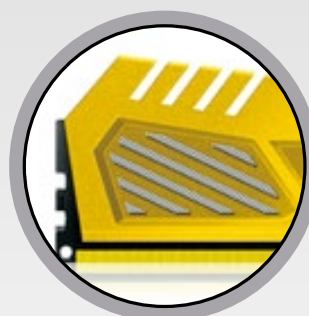
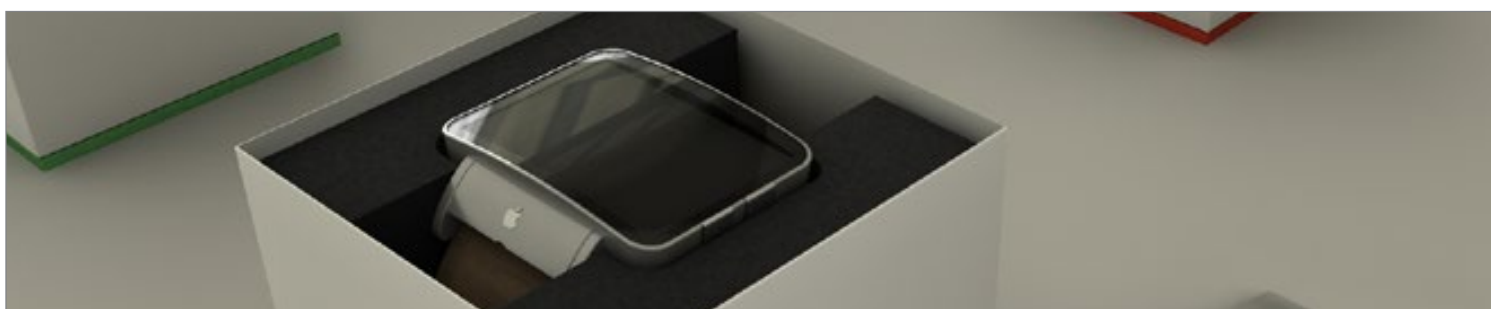
Grafica	80
Sonoro	82
Giocabilità	88
Longevità	90

COMMENTA

GLOBALE 86

ADATA PRESENTA L'EREDE DELLA LINEA DRAM XPG

Memorie da 2800 MHZ per prestazioni davvero eccezionali...

C**ADATA continua sulla scia delle NAND Flash** presentando l'erede della linea **DRAM XPG**. La nuova serie **XPG V2** è stata sviluppata per l'abbinamento con processori **Intel Core** di terza generazione su piattaforma **Z87**, caratterizzata dalla presenza di dissipatori di calore dal forte impatto estetico. Le memorie a 2.800 MHz di clock operano con timing pari a CL 12-14-14-36 in abbinamento ad una tensione di alimentazione di 1.65V, fornendo prestazioni in termini di velocità decisamente elevate. I kit commercializzati saranno dual channel da 8GB oppure 16GB, per fasce di prezzo che variano dai 300 al 700 euro.

UNA BATTERIA CURVA DA APPLE: E' IN ARRIVO L'IWATCH?

La casa di Cupertino ha brevettato da poco la nuova tecnologia

A**d Apple è stata da poco riconosciuto** un nuovo brevetto che riguarda una batteria curva, un indizio molto chiaro sulla futura commercializzazione dell'**iWatch**, il tanto chiacchierato orologio che la casa di **Cupertino** starebbe progettando in segreto. Il mercato degli smart-watch sembra essere in fermento e non solo **Apple** sarebbe interessata a questa nuova fascia di mercato, tanto che altri colossi sarebbero già al lavoro sui nuovi dispositivi. Il 2014, molto probabilmente, sarà l'anno che vedrà nascere i primi computer da polso.

LOGITECH KEYBOARD K810, UNA TASTIERA... DA VIAGGIO!

Si connette a PC, smartphone e tablet, oltre a essere bluetooth...

L**a crescente diffusione di dispositivi touch screen non** ha ancora mandato in pensione le tradizionali tastiere. Ed ecco quindi arrivare la **Logitech Keyboard K810**, in grado di connettersi al tempo stesso con **PC**, **smartphone** e **tablet**, passando da uno all'altro premendo semplicemente un tasto. Rivestita da alluminio satinato, risulta facilmente trasportabile e può essere interfacciata anche via **bluetooth**. Davvero niente male!

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

TURBO CYBORG NINJA - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

ASUS ANNUNCIA I TABLET DELLA SERIE 'MEMO PAD'

Due nuovi modelli che puntano tutto sull'ottimo rapporto tra qualità e prezzo

ASUS ha annunciato la disponibilità dei nuovi tablet Android MeMO Pad HD 7 e **MeMO Pad FHD 10**. Il primo sarà commercializzato a soli 149 euro e garantirà una capacità di 16 GB, display da 7 pollici, processore quad-core e display IPS 1280 x 800. Il secondo invece è un **tablet** da 10 pollici con il nuovo processore **Atom Z2560** e display **Full HD**.

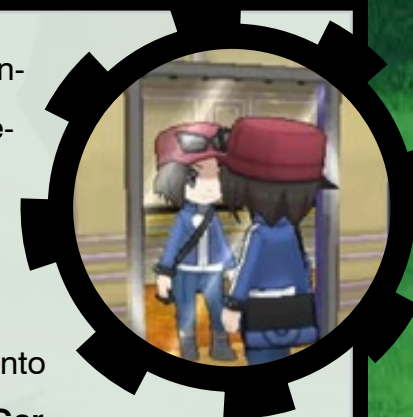
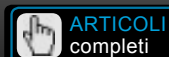
DA BOSE, COMPANION 2 SERIE III

Annunciato il nuovo sistema audio per l'utenza PC

Bose ha annunciato il Sistema audio Companion 2 serie III, progettato appositamente per l'utenza **PC**. Grazie alla tecnologia **TrueSpace** e al suo design acustico sarà dunque possibile ottenere una risposta ottimale anche su frequenze molto differenti, per una resa complessiva di alto livello!

POKEMON X e Y

ARTICOLO completo
GameStorm.it

The Pokémon Company International e Nintendo hanno annunciato la data di uscita di **Pokémon X** e **Y** in tutto il mondo: preparatevi dunque per il 12 ottobre 2013, quando i due titoli approderanno su **3DS**. Il rilascio è previsto in contemporanea mondiale e porterà con sé l'arrivo di nuovi **Pocket Monsters**, tra cui **Sylveon** (di tipo Folletto). Per quanto riguarda le creature storiche come **Gardevoir**, **Marill** e **Jigglypuff**, molte saranno riclassificate in base alle nuove tipologie disponibili. **Catch'em all**!

SPECIALE E3 2013

ARTICOLI completi

A cura della **Redazione**

E' l'evento annuale più atteso nel mondo dei videogiochi: e l'edizione 2013 si è dimostrata più ricca e interessante che mai. Parliamo dell'**E3**, **Electronic Entertainment Expo**, che quest'anno si è svolto dall'11 agl 13 luglio presso il **Convention Center** di **Los Angeles**. Ripercorriamo dunque le tre conferenze maggiori (**SONY**, **Microsoft** e **Nintendo**), attraverso i reportage di tre collaboratori d'eccezione: **Alessio Calace**, **Michele Prontelli** e **Andrea Pautasso**. Cominciamo da **SONY**: la conferenza ha avuto inizio con il lancio di alcuni nuovi titoli per **Ps Vita**, purtroppo non molto numerosi e poco appetibili, anche se **Destiny of Spirits** sembra piuttosto interessante. Pazzesca invece la line-up per **PS3**, con giochi come **Gran Turismo 6** e **GTA V**, che sarà commercializzato anche in bundle con la **console** ed un paio di cuffie dall'elevata qualità sonora. Tutte ottime notizie, ma l'attenzione ormai è chiaramente indirizzata verso la **PlayStation 4**, svelata nelle sue forme da **Andrew House**, uno dei responsabili della sezione gaming di **SONY**. Il design richiama la leggendaria **PS2**, quasi ad indicare l'intenzione di mettere da parte l'idea di una **console** multimediale e rilasciare invece un prodotto specifico per i videogiocatori. Il testimone poi è passato a **Yoshida**, grande capo della **SCE**, con la

presentazione di alcuni trailer d'eccezione, tra cui **Killzone: Shadow Fall**, **inFamous Second Son**, **Knack** e **Driveclub**. In una sola parola? Next-gen, ovviamente. **Tetsuya Nomura** di **Square-Enix** ha mostrato invece **Final Fantasy Versus XIII**, diventato **Final Fantasy XV** e **Kingdom Hearts III**, due giochi che sembrano voler veramente riportare in auge i rispettivi brand. E se **Ubisoft** torna a puntare l'attenzione sul suo titolo più atteso, **Assassin's Creed IV Black Flag**, quello che davvero colpisce il pubblico è **Watch Dogs**, che promette scintille. Ma parliamo invece di **Microsoft**, che ha risposto a **SONY** svelando l'**XBox One**, dopo l'annuncio di un piccolo grande cambiamento per la casa di **Redmond**: l'abolizione dei **Microsoft Points**, sostituiti da valute reali come dollari e euro, per agevolare l'acquisto di contenuti extra; inoltre, la grande "M" ha anche mostrato l'applicazione **Studio**, attraverso la quale il videogiocatore può caricare i propri video sui server **Microsoft**, oltre alla creazione di una **Twitch TV**, dove è possibile mandare in "onda" (come in un TG) le proprie sessioni di gioco in tempo reale. Parlando di giochi, bisogna ammettere che **Ryse** di **Crytek** ha fatto letteralmente cadere la mascella al pubblico presente: scene cruente dell'antica Roma con effetti particellari mai visti prima d'ora in nessuna tech **Demo**. Ri-

torno in grande stile per **Rare**, che ha svelato **Killer Instinct Xbox One**, remake di uno dei picchiaduro più famosi degli anni 'Novanta. A concludere arriva nientemeno che **Battlefield 4**, la cui resa visiva riesce persino a rendere già obsoleti i titoli presentati poco prima. Per quanto riguarda invece **Nintendo**, la conferenza è iniziata subito con il pezzo migliore del repertorio: **Pokemon X** e **Y**, che focalizza l'attenzione del giocatore sull'allevamento vero e proprio delle creature, che possono essere cibate e coinvolte in attività divertenti, in modo da aumentare l'affinità con l'allenatore. Sul fronte delle **Ip** classiche, arriva il nuovo **Super Mario 3D World**, con un richiamo al cast che sa tanto di **Super Nintendo**, e il ritorno di **Mario Kart**, previsto stavolta su **Wii U**. Ma anche altri due grandi brand sono attesi sulla console di nuova generazione: **Zelda Wild Walker HD**, versione aggiornata del capolavoro per **GameCube**, e **Donkey Kong Tropical Freeze**, che prosegue nello stile due dimensioni che ha tanto reso felici i possessori di **Wii**. Grandi novità infine gli annunci di **Bayonetta 2**, di cui è stato mostrato il gameplay, e **X**, un **RPG** altamente scenico dagli autori di **Xenosaga**. Insomma, anche quest'anno non sono mancante novità e sorprese per tutti i gusti: ora non resta che attendere l'autunno e iniziare a testare con mano i nuovi giochi!

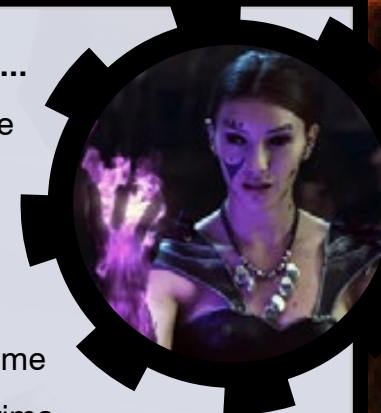
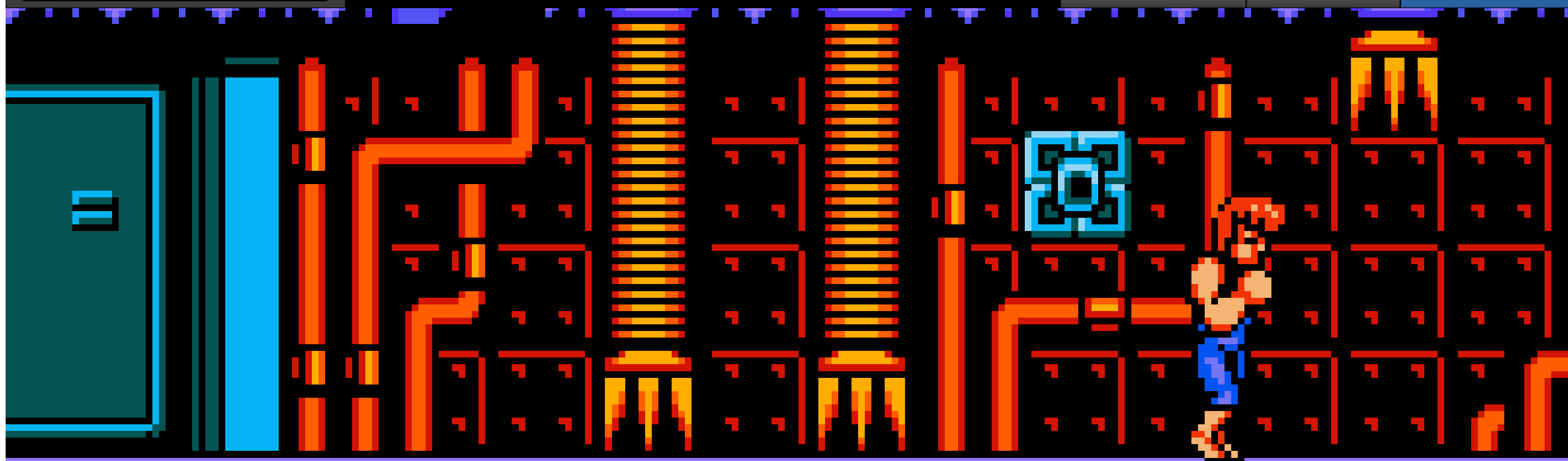
ISOLA DI AVALON

GDR Online

Esiste un regno, lontano da ogni terra, non corrotto dal tempo, coperto dalla nebbia che avvolge ogni impresa... Una terra dei cavalieri impavidi e in cui si aggirano oscure creature. E' **Avalon**, che si estende dalle vaste vallate della **Britannia** alla città di **Barrington**: una terra dominata dai **Cavalieri del Caos** e aperta ad ogni genere di razza e di culto, dagli **Splendenti** (elfi, fate, folletti) a esseri come orchi e gnomi... Insomma, questi sono solo alcuni degli aspetti che fanno da sfondo a **Isola di Avalon, gioco di ruolo online** da affrontare via **chat**. E' sufficiente iscriversi e creare il proprio personaggio per approdare in un mondo fantastico. Che aspettate ad entrare nella leggenda?

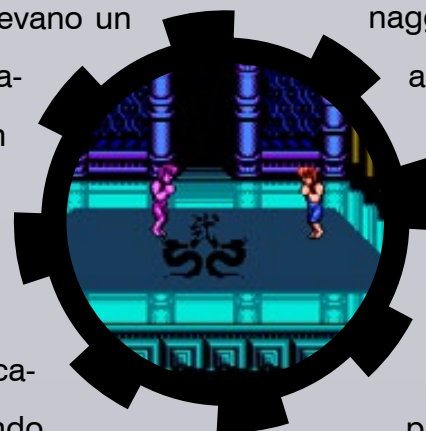
Un nuovo film di DUNGEONS AND DRAGONS

Elan Dunn'hit

Se n'era tanto parlato, c'erano stati rumors e voci di corridoio... Ma ora che la "guerra dei diritti" è stata ufficialmente aperta, pare che non ci possano essere molti dubbi in merito: **Dungeon & Dragons** sarà trasposto in un nuovo film, anche se il finale degli altri capitoli faceva supporre il contrario. L'unica certezza è che tra i produttori spicca il nome di **Courtney Solomon**, regista della prima pellicola. Parlare di date è prematuro e non è chiaro a quale *major* sarà affidata la produzione: chi vivrà... vedrà!

DOUBLE DRAGON II

RECENSIONE completa

Cesare Arietti

Nel 1990 funzionava così: ti piaceva un gioco arcade? Bene, lo compravi per la console di casa e puntualmente non c'entrava niente con l'originale. Forse lo facevano apposta, per ricordare che nella vita non si riceve mai quello che si vuole: una dura lezione che i possessori di **NES** e **Commodore 64** conoscevano fin troppo bene. Per cui **Technos** e **Acclaim** decisero di ribadire il concetto, rilasciando questo **Double Dragon II** in versione **Nintendo**. E siccome i giocatori volevano un picchiaduro a scorrimento orizzontale, i **developer** lo trasformarono in un titolo multievento con sessioni di piattaforme del tutto gratuite. Proprio così, i fratelli **Billy** e **Jimmy** questa volta furono costretti a vendicare la morte dell'amata **Marion** saltando da un piano all'altro, evitando pericolosi ingranaggi, burroni e meccanismi pensati per annientarli. Il tutto con una difficoltà abbordabile, il che all'epoca era una cosa quasi inaccettabile, dal momento che nessun videogioco che poteva essere finito meritava di essere anche lontanamente apprezzato. Ma si giocava in due e in buona parte dei livelli si potevano pistare i nemici con tanta libertà che le regole della Costituzione ne sembravano cartastraccia. In più la colonna sonora era davvero il riassunto di un'epoca, con brani che ancora oggi giustificano e incoraggiano aggressioni ad ignari passanti. Insomma, non era identico alla versione da sala giochi ma la morale era chiara e giusta: se non puoi avere quello che vuoi, picchia tutti il più possibile.

I NUOVI MACBOOK AIR

Macfordummies.it

Tra le principali novità hardware del WWDc 2013 troviamo la nuova gamma di MacBook Air. Apple è intenzionata a rinnovare la linea di notebook e ha annunciato caratteristiche degne di nota: l'autonomia è passata da 5 a 9 ore per il modello da 11 pollici e da 7 a 12 ore quello da 13. Le memorie flash integrate non sono più i classici **SSD**, bensì schede **PCIe** nettamente più veloci. Infine merita una citazione il processore **Intel** della famiglia **Haswell**, che ha prestazioni migliori e consumi ridotti.